

5. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 4. М.: Отчий дом, 2013. С. 56–76.
6. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 9. М.: Отчий дом, 2013. С. 111–117.
7. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 15. М.: Отчий дом, 2013. С. 148–180.
8. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 26. М.: Отчий дом, 2013. С. 235–250.
9. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 30. М.: Отчий дом, 2013. С. 275–280.
10. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 38. М.: Отчий дом, 2013. С. 307–309.
11. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 45. М.: Отчий дом, 2013. С. 331–335.
12. Макарий Великий, преп.. Духовные беседы, послания и слова. Беседа 49. М.: Отчий дом, 2013. С. 354–357.
13. Макарий Великий, преп.. Наставления о христианской жизни // Добротолюбие: В 5 т. М.: Изд-во Сретенского монастыря, 2010. Т. 1. С. 149–264
14. Макарий Египетский, преп.. Духовные слова и послания. Собрание I. Издание пустыни Новая Фиваида Афонского Русского Пантелеимонова монастыря. Святая Гора Афон. М.: 2015. 1123 с.
15. Хоружий С. С. Очерки синергийной антропологии. М.: Институт философии, теологии и истории св. Фомы, 2005. 408 с.

М. С. Новикова, О. В. Кузнецова

## **ИСЛАМ И ВИДЕОИГРЫ**

*Аннотация. В работе рассматриваются феномен современного общества – видеоигры на тему религии (ислама). Делается попытка классификация видеоигр, связанных с историей, верованием и элементами ислама.*

*Ключевые слова: видеоигры, компьютерные игры, ислам, феномен игры, game, исследования видеоигр, game studies.*

Видеоигры являются одним из наиболее быстро развивающихся направлений экранной культуры и аудиовизуальной техники, ставшим важным культурным феноменом современности. На рубеже XX–XXI вв. индустрия видеоигр совершила рывок в развитии

и моделировании игровых миров. От простейших игровых миров, где присутствовало только «одно действие», до развитых миров, обладающих своей внутренней философией. Элементы, присущие обычным играм, описанные Й. Хейзингой [2], такие как состязательность (agon), жребий (alea), подражание (mimicry), изменение точки восприятия, головокружение (ilinx), присутствуют в видеоиграх. Таким образом, мы склонны разделить точку зрения Й. Хейзинги на современного человека как на homo luden. Однако, существуют и отличия видеоигр от традиционных игр. «Виртуальные компьютерные игры по своей сути не являются детскими играми, а выступают формой развлечения, аналогичного чтению, просмотру спектаклей или кинематографа. У компьютерной игры имеются общие структурные элементы с произведениями искусства, и данный феномен не совсем является игрой в общепринятом понимании» [5, с.13].

Россия активно вовлечена в потребление видеоигр. Статистику приводит В. Третьяков «в 2015 г. по объему игрового рынка Америку впервые опередил Китай; Россия осталась в этом рейтинге на двенадцатом месте. Однако, по демографическим подсчетам, ситуация с видеоиграми в России похожа на американскую» [6]. К сожалению, отечественных исследований посвященных феномену видеоигр мало.

На сегодняшний день на рынке видеоигр присутствует продукция, связанная политеистическими религиями Древнего мира, христианством [16], религиями вымышленных миров. Для нашей работы наибольший интерес представляют игры, базирующиеся на вероучении ислама или заимствующие его элементы. Игры, связанные с тематикой ислама (выпущенные исламскими и прочими производителями) можно разделить на следующие блоки.

Игры, входящие в первый блок, ориентированы на раскрытие истории и вероучения ислама в формате «образование и развлечение». Большинство развивающих игр с исламским акцентом попадают в категорию «edutainment». Этот термин состоит из двух слов: «education» (образование) и «entertainment» (развлечение) и относится к практикам, в которых учебный процесс совмещается с развлечением. Игры этой категории базируются на бихевиористской концепции обучения технократического и пассивного восприятия информации и представляют собой различные викторины и головоломки. Однако, несмотря на свою простоту, исламские развивающие игры, судя по всему, весьма успешны у мусульманского населения. Как становится ясно из маркетинговой статистики, такие «игры предлагают родителям «безопасное» развлечение для детей, направленное на их образование исламскими основам» [4]. Например, в сборники игр «Ta'lim al-salawat» и «Arkan

al-Islam» входят несколько головоломок, направленных на изучение хадисов. Представленные в нем игры учат детей мусульманскому этикету – как правильно вести себя, что и как следует делать мусульманину, чтобы стать достойным человеком.

Видеоигра Quraish – 3D – стратегия в реальном времени, выпущенная в 2005 году компанией Afkar Media. Действие игры охватывает доисламский и раннеисламский период истории Ближнего Востока. Игроку на выбор предлагается четыре сценария развития игры, он может сыграть за языческих бедуинов, арабов мусульман, персов зороастрийцев или за христиан римлян. Каждая миссия по-своему уникальна, т.к. содержит обширную вводную часть, повествующую об истории одной из выбранных сторон. Игрок принимает участие во множестве реальных исторических событий, например, таких как войны между гассанидами и лахмидами.

Стоит отметить грандиозный виртуальный мир «Second Life», появившийся в 2003 г. благодаря компании «Linden Lab». Священный город мусульман Мекка представлен в трехмерном пространстве, которое включает в себя все главные достопримечательности и места для паломничества (хадж – один из столпов ислама). Подобное виртуальное пространство не ориентировано на соперничество, столь свойственное многим играм, но скорее на сотрудничество и знакомство с миром ислама. Образовательный посыл «Second Life» направлен на совместное изучение Корана, обмен знаниями и информацией об исламе, изучение арабского языка и общение с единомышленниками. Так ежегодно несколько тысяч паломников посещают священные места в виртуальном мире. Сами по себе виртуальные паломничества представляет собой довольно популярный феномен в современном мире. Д. А. Пратына [1, с. 6] выделяет две функции, которые они осуществляют: знакомство пользователя с историей, географией, легендами того или иного священного места; замещающая функция размывает границы между виртуальностью и реальностью и становится актом реального паломничества.

Второй блок содержит в себе игры развлекательного характера. Популярность развлекательных видеоигр, связана с тем, что они позволяют игроку стать частью инобытия («старого мира, но по-новому»), быть причастным другой «чудесной вселенной», пережить состояния отличные от повседневных, но при этом оставаться в современности.

Процесс «расколдовывания мира», предсказанный в классических теориях секуляризации, оказалось не столь однозначным. Мир XXI в. качественно иной, «но человек по-прежнему тянется к природе и метафизической реальности, где есть место чудесам. Виртуальная

реальность компьютерных игр, будучи имитацией традиционного общества, по сути одно из проявлений общего в современной культуре ответа на десакрализацию и «расколдовывание» культуры в XX в.» [5, с.14]. Так, ислам и исламская цивилизация становится отправной точкой для создания нового текста – текста видеоигры.

Отметим, что жанровое наполнение блока разнообразно, от квестов до военных игр (wargame). До 2000-х разработчики в основном использовали арабские сказки в качестве основы для игрового антуража (например, 1988 «Prince of Persia» и «The Magic of Scheherazade», 1993 «Disney's Aladdin» и др.). Игровой сюжет по мотивам сказок «Тысяча одна ночь», приключений Синдбада был наиболее очевидным выбором, когда дело доходило до игр с восточной тематикой. К исключениям можно отнести серию игр «Iznogoud» от компании Infogrames Multimedia, созданных по мотивам одноименного французского комикса.

Последствия событий 11 сентября отразились и в игровой индустрии. Военные действия США на Ближнем востоке начались еще в 1990-х, однако 2001 г. изменил взгляд западного человека в отношении к Ближнему Востоку. Естественно, это отразилось и в медиасреде, а, следовательно, и на видеоиграх. Конечно, игры в «старой и сказочной» восточной стилистике еще сохранялись, но в основном это были продолжения уже существующих серий, таких как Prince of Persia. Так, в 2002 г. студия Pivotal Games выпускает шутер от 3-го лица Conflict: Desert Storm. Игра начинается повествование с момента вторжения в Кувейт иракских войск и охватывает всю войну в Персидском Заливе, акцентируясь на операции «Буря в пустыне». В том же году американская армия запускает серию уже упомянутых игр America's Army, рассказывающую о конфликте на Ближнем Востоке. В 2003 г. Pivotal Games выпускают вторую часть «Conflict: Desert Storm» – «Conflict: Desert Storm II: Back to Baghdad», продолжая описание событий войны в Персидском заливе. В 2004 г. выходит Kuma War, а вплоть до 2008 г. продолжают выходить игры серии Conflict от Pivotal Games, также рассказывающие о конфликте на Ближнем Востоке и распространении терроризма. Представленные милитаризированные игры чаще всего акцентируют внимание на историзме и реализме. «Предоставляя игроку исчерпывающую информацию о вооружении и военной технике, теряют объективность в рассказе о происходящем для более глубокого понимания конфликта» [15].

Возможности компьютерных игр (даже развлекательной направленности) не сводятся исключительно к развлечению. Игра закладывает ценностные ориентиры, формирует отношение к чему-либо, побуждает к действиям за пределами самой игры. Так упрощение

ближневосточного конфликта до символического противостояния добра и зла, с четко акцентированным «противником», может привести к формированию стереотипов у игроков.

Игры, входящие в третий блок можно назвать прозелитическими. Как выяснилось, исламские видеоигры – это новая форма трансляции исламских ценностей для широкого круга людей. Приведем пример Ирана. В 2007-м году правительство Ирана одобрило создание некоммерческого фонда иранских компьютерных и видеоигр [3]. Целью этой организации является поддержка и развитие игровых разработчиков в Иране и иранской игровой индустрии в целом, в соответствии с ценностями исламской республики. В отличие от Ирана, большинство арабских государств не имеет конкретной национальной политики в отношении производства видеоигр. Не смотря на это, разработчиком арабского мира все же приходится работать в условиях государственного и партийного воздействия на медиа.

Итоги. Видеоигры оказываются тем местом, где происходит выход за рамки обыденной жизни. В них конструируются новые правила или модифицируются уже известные человечеству нормы. Так, видеоигры об исламе, исламской цивилизации не могут быть изолированы от социальной реальности, от той роли, которую в ней занимает религия и ислам в частности. Таким образом, видеоигры могут выступать в качестве рефлексии самих разработчиков по поводу той или иной стороны ислама, религии в целом, в том числе религиозной самоидентификации, понимания Бога и т. д. При этом нужно учитывать возможность критики религий со стороны разработчиков игр.

Религиозные организации сами активно участвуют в создании продуктов СМИ, кино, музыки и видеоигр, тем самым выходя за рамки тех маргинальных и частных ролей, которые им отводят теории секуляризации и модерности. Компьютерные игры – это артефакты культуры в основных сферах её бытия: материальной и духовной. Они не обязательно противостоят религии, но могут являться художественным средством ее трансляции.

### **Библиографический список:**

1. Пратына Д. А. Проблема интерпретации киберрелигии: зарубежный опыт // Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций / под ред. А. П. Забияко. Благовещенск: Амурский гос. ун-т, библиотека журнала «Религиоведение», 2012. 208 с.
2. Хейзинга Й. Homo ludens (человек играющий) / Й. Хейзинга ; Пер. с нидерл. и примеч. В. Ошиса. М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. 352 с.
3. Iran computer and video games foundation. – URL: <http://www.irvgame.com/> (дата обращения 11.11.2015)

4. Sisler V. Video Games, Video Clips, and Islam: New Media and the Communication of Values. URL: <http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=2550> (дата обращения 11.11.2015)
5. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. психол. наук, СПб.: СПбГУ, 2009. 27 с.
6. Третьяков В. Видеоигра как новый тип повествования (Обзор англоязычных книг о видеоиграх. URL: <http://nlobooks.ru/node/7023> (дата обращения 10.11.2016).
7. Гутман И. Е. Виртуальная реальность компьютерной игры репрезентация мифической реальности // Этносоциум и межнациональная культура. 2009. № 5. С. 26–31.
8. Омельченко Н. В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2009. – 26 с.
9. Золотова Т. А., Ефимова Н. И. «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров//Интернет и фольклор: сб. ст. М.: РГЦРФ, 2010. С. 202–208.
10. Видеоигры и искусство: современное состояние вопроса: Сб. работ науч. конф., 2008 / Ред.-сост. Д. Н. Воробьева. М., 2015.
11. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков / Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2008.
12. Мошков Н. А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция / Автореф. дис. ... канд. искусствоведения. СПб., 2011.
13. Кутлалиев Т. Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств / Автореф. дис. ... канд. культурологии. М., 2014.
14. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2 (11). С. 90–96.
15. Новикова М. С., Кузнецова О. В. Ислам и игровые вселенные // Личность и общество в современном социально-философском дискурсе Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Екатеринбург, 2016. С. 292–296.
16. Новикова М. С. Христианство и видеоигры: к постановке проблемы // Философия в XXI: вызовы, ценности, перспективы : Сб. науч. ст. Екатеринбург, 2016. С. 328–333.